

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVES DE JOGOS VIRTUAIS

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVES DE JOGOS VIRTUAIS

Silva, S.¹; Alves, J.²;¹UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLANDIA*Email:vaninho_udi@hotmail.com;*²UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLANDIA*Email:jonathanfernando10@hotmail.com;***RESUMO:**

O avanço das tecnologias vem trazendo ao educador novas possibilidades de aplicação do conteúdo pedagógico. As utilizações de softwares educativos trazem ao professor uma nova forma de conquistar a atenção do educando. A inserção de conteúdo interativo em sala de aula visa não apenas melhorar o nível de interesse do aluno, mas também melhorar o nível absorção de conteúdo, através de uma linguagem que para ele é mais dinâmica. O objetivo do trabalho foi aplicar um software ao ensino de geomorfologia

PALAVRAS CHAVES:*pedagógico; ensino; geomorfologia***ABSTRACT:**

The advancement of technology has brought the educator new application possibilities of the content educational. As uses of educational software teacher to bring a new way of grabbing the attention of educating. A inserting interactive content into the classroom not only aims to improve the level of student interest, but also improve the absorption level of content, through a language which to him is more dinâmica. O objective was to apply a software for teaching geomorphology

KEYWORDS:*educational; instruction; geomorphology***INTRODUÇÃO:**

Na fronteira entre os campos da educação, da comunicação social e da literatura, a tecnologia dos jogos eletrônicos vem se firmando como polêmico objeto de pesquisa. Para o primeiro, representa uma promessa de aproximação dos sistemas de ensino em relação ao paradigma informacional contemporâneo. No segundo campo, representa a emergência de uma nova mídia, a qual se insere nos largos debates sobre os novos processos de mediação digital (ARANHA, 2004 A; ALBUQUERQUE E SÁ, 2000; DIZARD JR., 2000) A necessidade de se encontrar uma forma que motive o aluno, a ter mais interesse nos conteúdos programados, faz com que o educador tenha em mãos

“armas” totalmente indispensáveis. É conhecido as modificações de conteúdos nos livros didáticos atuais se comparados aos livros das décadas de 90, textos menores, mais figuras e sugestões de matérias complementares como filmes, já não são mais tão atrativos na visão do aluno. A interatividade este presente entre a grande maioria dos jovens, o acesso à internet não fica mais restrita aos velhos computadores, logo que qualquer celular já dá ao aluno possibilidades de acesso em qualquer lugar. A utilização de softwares tem que ser explorada no processo educacional, já que “fala” a mesma língua do aluno. A utilização do jogo educativo tem como propósito segundo Moratori (2003) criar um ambiente crítico, para sensibilizar o aluno na construção de seu conhecimento, envolvendo situações prazerosas que desenvolvam suas cognições, por isso essa atividade deve trabalhar competências e habilidades para que o processo educativo possa ocorrer de forma efetiva. Claro que com isto não se deve extinguir o livro didático de sala de aula, apenas usar a tecnologia para complementar o conteúdo e dinamizar a sala de aula.

MATERIAL E MÉTODOS:

Para criação deste jogo didático, foi necessário pesquisa bibliográfica, foram utilizados livros didáticos do Projeto Araribá da Editora Moderna, o Livro Formação do Espaço Geográfico, As Regiões do Brasil da Editora Scipione, o livro Trilhas da Geografia, A geografia do Dia a Dia da Editora Scipione, para elaborações do conteúdo a ser desenvolvido, também foram analisados os livros, Geomorfologia (CASSETTI, 2001) E Terras Feições Ilustradas (SUERTEGARAY). Para a formulação do demo do jogo, foi utilizado os livros pedagógicos acima citados, após escolhido o conteúdo didático que seria aplicado, foram elaboradas as perguntas que seriam feitas em cada situação e em cada cenário do jogo. O jogo por sua vez é feito utilizando a linguagem de programação que é muito usada atualmente para gerar conteúdo para a WEB. O PHP permite, os programadores criarem aplicativos simples para a web. Também foi utilizado a linguagem JAVA que é uma tecnologia usada para desenvolver aplicações que tornam a Web mais divertida e útil. Também foi utilizado o FLASH que é utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador web. O jogo dará ao aluno um cenário onde ele irá interagir, como por exemplo fazer uma casa em uma área de voçoroca, o programa mostrará a ele se a ação está correta, senão indicará a ele melhor local para aquela ação e o porque. O jogo é uma brincadeira que tem a intenção de mostrar as crianças das séries iniciais, a importância de se preservar o meio ambiente, e o que pode acontecer se não o respeitarmos. Os jogos educativos possibilitam ao aluno aprender de forma natural, prazerosa e dinâmica, porque trás desafios que despertam na criança o interesse da busca dos conhecimentos, além de oferecer um maior envolvimento social entre os alunos, bem como a formação de conceitos éticos, de solidariedade, de regras de trabalho em grupo, de respeito mútuo (NICOLETTI, 2004)

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

É conhecido as modificações de conteúdos nos livros didáticos atuais se comparados aos livros das décadas de 90, textos menores, mais figuras e sugestões de matérias

complementares como filmes, já não são mais tão atrativos na visão de alguns alunos. A interatividade está presente entre a grande maioria dos jovens, os acessos à internet não ficam mais restritos aos velhos computadores, logo que qualquer celular já dá ao aluno possibilidades de conexão em qualquer lugar. Segundo Silva e Moraes (2011) a utilização de jogos didáticos lúdicos tem como resultado principal, trabalhar e expressar os conteúdos a partir de um método didático não tradicional. A utilização de softwares tem que ser explorada no processo educacional, já que “fala” a mesma língua do aluno. Claro que com isto não se deve extinguir o livro didático de sala de aula, muito menos as aulas expositivas, tratadas como tradicionais, apenas deve-se usar a tecnologia para complementar o conteúdo e dinamizar o processo de ensino e aprendizagem na sala de aula. Pensando-se nessa questão voltada ao ensino do relevo no ensino fundamental, elaborou-se uma plataforma eletrônica voltada para o ensino de geomorfologia, com aplicação de um “jogo sobre as formas de relevo”. Para avaliar a eficácia da aplicação do jogo eletrônico foram escolhidas duas salas de aula, com alunos de mesma série e mesma faixa etária do ensino fundamental, a professora que lecionava o mesmo conteúdo de formas e relevo, o aplicou de forma tradicional, utilizando apenas os equipamentos padrões (mapas, livros e figuras) em uma sala que chamaremos número um (1). Já, em outra sala de aula, que chamaremos de número dois (2) além, além de utilizar a metodologia tradicional, que foi aplicada na sala número um (1) também foi aplicado o jogo eletrônico, que exigia do aluno, respostas sobre o conteúdo visto anteriormente. Após uma semana foi aplicado nas duas salas uma prova, as perguntas aplicadas eram referentes ao relevo e sua utilização, extraídas do próprio livro didático, não fugindo do conteúdo sugerido pela escola. No momento da correção verificou-se que os alunos da sala número dois (2) tiveram resultados melhores que os alunos da sala número um (1), também foi notado que os alunos da sala número dois (2) escreveram melhor e de forma mais clara sobre o relevo, sua formação e cursos d'água. Em outra semana foi feita uma nova aplicação de conteúdo, desta vez a sala número um (1) teve acesso ao jogo didático, enquanto a sala de número dois (2) teve acesso apenas ao material didático tradicional, o conteúdo estudado foi a formação do solo. Novamente aplicação de prova uma semana depois, verificou-se que a sala de número um (1) que teve acesso ao jogo virtual teve um resultado melhor que a sala de número dois (2) que teve apenas aula utilizando os métodos tradicionais de ensino. Salientando que o jogo eletrônico foi elaborado embasado no livro didático aplicado nas séries estudadas, e que não foi inserido nada além do jogo para complementar a pesquisa. Vale também frisar que os alunos interagiram muito mais quando viam as imagens daquilo que era dito nos livros, as perguntas eram mais soltas e interessadas, devido ao interesse pelo software. Diversos autores defendem a ideia de utilização de jogos didáticos, como afirma Campos ET.al.(2003), pois o processo de aprendizagem é facilitado quando o educador se apropria de formas lúdicas para abordar determinado conteúdo, essa prática entusiasma os alunos, pois o conhecimento passa a ser aprendido de uma forma interativa, dinâmica e principalmente divertida resultando em um aprendizado significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A aplicação de novas tecnologias em sala de aula, junto com o conteúdo programático, mostra que o aluno aprende a teoria e depois de forma lúdica visualiza aquilo que foi estudado, fixando assim melhor a informação, dando a ele possibilidade de explicar a matéria de forma mais clara, sem ter rastros de decoreba fica mais evidente neste

processo que o aluno assimila melhor as informações que são passadas quando elas estão dispostas em uma linguagem que ele entende e domina, sem que exista a necessidade de excluir a forma de ensino tradicional, apenas unindo as informações com a tecnologia.

AGRADECIMENTOS:

Agradecemos á professora Leda Correia Pedro Miyazaki e ao amigo Paulo de Miranda Leitão pelo apóia

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

HUIZINGA, J. Homo Lumens – O jogo como elementos da cultura. 4ª. Ed. São Paulo: Perspectiva Rousseau, 2000.

ASSIS, J.P Artes do Víde game - Conceitos e Técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

LOBACH, B. Design Industrial: Bases p/ a configuração dos produtos
SUERTEGARAY, D. M. A. (Org.) et al. Terra: feições ilustradas. 3. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2008.p. 264.

Industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
MARCELO, A. PESCUITE, J. Fundamento de Design para jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais. Rio de Janeiro: Brasport, 2009